

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ПОЖАРНЫХ

Карапузиков Александр Анатольевич¹,

канд. пед. наук, доцент,
e-mail: alexx-7777@mail.ru

Мураев Николай Павлович¹,

канд. пед. наук, доцент,
e-mail: myrnik@yandex.ru

¹Уральский институт ГПС МЧС России, г. Екатеринбург, Россия

*В статье обоснованы методические и организационные условия применения деловых игр в профессиональной подготовке будущих специалистов пожарной охраны. Рассмотрены типы деловых игр (имитационные, организационно-деятельностные, ролевые), этапы проектирования и проведения занятия, а также типовые затруднения внедрения (сценарирование, подготовка руководителя, ресурсное обеспечение и оценивание результатов). Представлены результаты апробации деловой игры на базе Уральского института ГПС МЧС России: предложены критерии оценивания действий обучающихся (оперативность решения, обоснованность тактики, качество командного взаимодействия и рефлексия), показана динамика показателей по итогам проведения занятия. Сделан вывод о целесообразности включения деловых игр в тактико-специальную и управленческую подготовку при соблюдении описанных условий. Цель исследования – обосновать и описать методические и организационные условия применения деловых игр в профессиональной подготовке пожарных и представить результаты апробации деловой игры в условиях вуза. Методология и методы исследования: исследование выполнено в логике компетентностного и деятельностного подходов, с опорой на идеи практико-ориентированного и симуляционного обучения. Использованы методы теоретического анализа и обобщения научных источников, моделирование (проектирование сценария деловой игры), педагогическое наблюдение, экспертная оценка действий обучающихся, анализ результатов выполнения заданий до/после проведения игры, анкетирование/рефлексивные листы (при наличии данных). Эмпирическая часть реализована на базе Уральского института ГПС МЧС России. **Ключевые слова:** деловая игра, профессиональная подготовка, пожарные, педагогические технологии, воспроизводимость игры, модель деловой игры, организационно-методическая управляемость*

THE USE OF BUSINESS GAMES IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FIREFIGHTERS

Karapuzikov A.A.¹,

candidate of pedagogical sciences, associate professor,
e-mail: alexx-7777@mail.ru

Muraev N.P.¹,

candidate of pedagogical sciences, associate professor,
e-mail: myrnik@yandex.ru

¹Ural Institute of State Fire Service of EMERCOM of Russia, Yekaterinburg, Russia

The article justifies the methodological and organizational conditions for using business games in the professional training of future fire protection specialists. The article discusses the types of business games (simulation, organizational-activity, and role-playing games), the stages of designing and conducting a lesson, and the typical difficulties of implementation (scripting, teacher preparation, resource provision, and results evaluation). This article presents the results of testing the business game at the Ural Institute of State Fire Service of EMERCOM

of Russia. It proposes criteria for evaluating students' actions (decision efficiency, tactical soundness, quality of team interaction, and reflection) and shows how the indicators changed as a result of the lesson. The article concludes that integrating business games into tactical, specialized, and managerial training is advisable, provided the described conditions are met. The study aims to substantiate the methodological and organizational conditions for using business games in firefighters' professional training and to present the results of testing the game in a university setting. Methodology and research methods: the study was conducted within the framework of competence-based and activity-based approaches, drawing on the ideas of practice-oriented and simulation-based learning. The methods of theoretical analysis and generalization of scientific sources, modeling (designing a business game scenario), pedagogical observation, expert assessment of students' actions, analysis of the results of tasks before/after the game, questionnaires/reflective sheets (if available) were used. The empirical part was implemented on the basis of the Ural Institute of State Fire Service of EMERCOM of Russia.

Keywords: business game, professional training, firefighters, educational technologies, reproducibility of the game, business game model, organizational and methodological control

Введение

В настоящее время обеспечение пожарной безопасности приобретает повышенную значимость, что обусловлено урбанизацией, усложнением инженерных и технологических систем объектов, ростом плотности застройки и функциональной насыщенности городской среды, а также расширением спектра техногенных рисков. В этих условиях возрастает цена управленческих и тактических ошибок на месте пожара и при иных чрезвычайных ситуациях, что непосредственно повышает требования к уровню профессиональной готовности пожарных и, следовательно, к качеству их профессиональной подготовки. Современная профессиональная подготовка специалистов противопожарной службы ориентируется на компетентностный результат: способность действовать в динамично изменяющейся обстановке, принимать решения при дефиците времени и информации, координировать работу звена/караула, взаимодействовать с другими службами и обеспечивать безопасность личного состава.

Традиционные формы обучения (лекции, семинары, отработка нормативов, практические занятия) сохраняют базовую роль, однако в ряде случаев они недостаточно воспроизводят комплексность реальных ситуаций: конфликт целей (спасение людей – локализация – защита имущества), неопределенность, влияние стресса, необходимость распределения ролей и коммуникации. На этом фоне в образовательной практике устойчиво растет интерес к активным и интерактивным методам обучения, прежде всего, к деловым и имитационным играм, позволяющим моделировать профессиональную деятельность и «сшивать» теоретическую подготовку с практикой принятия решений [1; 2].

Критический анализ современных публикаций показывает, что деловые игры рассматриваются как средство активизации познавательной деятельности и повышения учебной мотивации обучающихся, усиления практико-ориентированности и развития метакомпетенций (командное взаимодействие, коммуникация, лидерство) [3–5]. Ряд работ, посвященных подготовке курсантов и специалистов в ведомственных образовательных организациях, демонстрируют потенциал игровых методов для формирования готовности к взаимодействию в условиях чрезвычайных ситуаций и повышения качества практической подготовки [6; 7]. Вместе с тем в имеющемся массиве исследований выявляются ограничения, значимые для дальнейшей разработки темы. Во-первых, во многих публикациях деловая игра описывается преимущественно как методический прием, тогда как параметры ее проектирования (сценарная логика, модель профессиональной ситуации, правила, критерии успешности, роль преподавателя, требования к обратной связи и рефлексии) нередко фиксируются фрагментарно, что затрудняет воспроизводимость результатов [8; 9]. Во-вторых, доказательная база эффективности часто ограничена описательными выводами и субъективной оценкой обучающихся; реже применяются сопоставительные дизайны (контроль/эксперимент), стандартизированные инструменты измерения и количественные показатели динамики компетенций. В-третьих, недостаточно полно раскрывается вопрос переноса сформированных в игре умений на реальные практические действия: как игровые решения коррели-

руют с качеством выполнения тактических задач, соблюдением требований безопасности, устойчивостью коммуникации и управлением ресурсами. Наконец, в части работ недостаточно учитываются организационные и ресурсные условия внедрения (время, подготовка ведущего, материальная база, цифровые средства, регламентация), что важно для образовательных организаций и подразделений, осуществляющих подготовку пожарных.

Указанные обстоятельства определяют актуальность настоящего исследования: требуется методически обоснованное и воспроизводимое описание применения деловых игр в профессиональной подготовке пожарных, а также анализ их педагогической результативности с опорой на измеряемые показатели и ясные критерии оценивания.

Результаты исследования и их обсуждение

Международный и отечественный опыт использования деловых игр в системе образования свидетельствует о высокой эффективности данного метода. В пожарно-спасательной деятельности деловые игры позволяют вовлекать обучающихся в процесс принятия управленческих решений в стрессовой обстановке, формировать навыки коммуникации, быстрой оценки рисков, выработки тактики тушения пожаров и проведения аварийно-спасательных работ, что непосредственно влияет на качество и результативность подготовки специалистов.

Однако, несмотря на явные преимущества, в настоящий момент существует и ряд проблем, связанных с внедрением и применением деловых игр в образовательном процессе. К числу таких проблем можно отнести методические трудности при разработке сценариев, недостаток квалифицированных преподавателей, а также отсутствие единых стандартов оценки эффективности применения деловых игр для данной категории специалистов.

Деловая игра – это метод активного обучения, который позволяет смоделировать профессиональные ситуации, максимально приближенные к реальным условиям профессиональной деятельности. В отличие от теоретических занятий, деловая игра развивает у будущих пожарных умения и навыки, необходимые для принятия решений в условиях риска и неопределенности, стресса и ограниченного времени. В процессе имитации чрезвычайных ситуаций формируются ключевые профессиональные компетенции: умение работать в команде, быстро анализировать информацию, распределять обязанности, устанавливать приоритеты, грамотно выстраивать коммуникацию между подразделениями и принимать эффективные тактические решения.

Так, Н.В. Шнайдер, А.В. Шнайдер, И.Н. Романова считают, что деловая игра в большей мере ориентирована и на развитие предметно-технологической компетентности будущего специалиста [10]. О.А. Мокроусова определяет деловую игру как «форму деятельности в условной обстановке, направленной на воссоздание содержания будущей профессиональной деятельности. В деловой игре с помощью знаковых средств (язык, речь, документ и т.д.) воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия и динамику реальной производственной обстановки». По мнению автора, сущность деловой игры как средства обучения специальным дисциплинам заключается в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Эта способность обусловлена игровым моделированием в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленным на воссоздание и усвоение профессионального опыта. В результате такого моделирования происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, формируется опыт личности и осуществляется ее развитие [11].

В.В. Булгаков отмечает, что основной целью деловой игры является формирование профессиональных компетенций обучаемых, выступающих в роли штатных и нештатных должностных лиц на пожаре. Содержанием деловой игры становится профессиональная деятельность пожарных в области организации и проведения пожаротушения и аварийно-спасательных работ. Ученый считает, что для достижения поставленной цели необходима значительная подготовительная работа, включающая формирование замысла игры, постановку профессионально-педагогических и игровых задач, разработку

методики проведения деловой игры и ее учебно-методического обеспечения, а также определение необходимого материально-технического оснащения [12].

О.Н. Белорожев отмечает, что деловая игра как форма тактической подготовки выступает связующим звеном между теоретическими и практическими занятиями. Она отличается тем, что занятия проводятся в условиях моделирования конкретной оперативной обстановки, что способствует формированию необходимых профессиональных навыков. При этом деловые игры целесообразно проводить после изучения оперативно-тактической характеристики объекта, на который запланировано занятие. Такой подход позволяет участникам более осознанно погрузиться в моделируемую ситуацию и применять полученные знания на практике [13].

В.В. Булгаков, А.А. Лазарева, Е.П. Коноваленко, Т.А. Мочалова деловую игру рассматривают как инновационную образовательную технологию, ориентированную на формирование и развитие профессиональных компетенций обучающихся посредством моделирования условий и ситуаций профессиональной деятельности. Ученые считают, что такой подход обеспечивает интеграцию теоретических знаний с практическими навыками, способствует активации познавательных процессов и позволяет учитывать производственные, социальные и психологические аспекты будущей профессиональной деятельности [14].

Применительно к системе подготовки пожарных можно выделить три основных типа деловых игр:

– Имитационные – воспроизводят действия подразделений при тушении пожаров или ликвидации ЧС на условных объектах. Сценарии таких игр детализируют реальные вызовы, поступление сигнала, действия дежурных служб, организацию взаимодействия, оценку обстановки, распределение сил и средств.

– Организационно-деятельностные – направлены на моделирование управления подразделением (отделением, караулом), принятие стратегических решений, планирование работы, анализ ошибок и правильности выполнения действий.

– Ролевые – каждый участник исполняет определенную роль: начальник караула, командир отделения, диспетчер, представитель объекта, начальник штаба, пострадавший и т.д. Это также способствует развитию профессиональной коммуникации и стрессоустойчивости.

Выбор типа деловой игры зависит от целей занятия и уровня подготовки обучающихся. Например, для новичков будет актуальна ролевая игра с простым сценарием, для опытных сотрудников – сложная имитационно-организационная игра с многовариантным развитием событий.

Организация и проведение деловой игры требуют тщательной подготовки. Важно обратить внимание на следующие этапы:

– Разработка сценария. Сценарий должен отражать конкретные задачи, с которыми может столкнуться пожарный – борьба с огнем в здании, ликвидация ДТП, спасение людей с верхних этажей и прочее. В сценарии должны быть прописаны вводные данные, ролевая структура, последовательность событий, элементы случайности (например, внезапное осложнение ситуации).

– Подготовка участников. Преподаватель (руководитель занятия) разъясняет правила, распределяет роли, устанавливает цели игры. При необходимости проводится вводный инструктаж по использованию средств связи, действующих нормативов и алгоритмов.

– Проведение игры. Игра реализуется в условиях, максимально приближенных к реальным (с возможным использованием тренажеров, средств имитации огня, дыма, шума и т.д.). Ведется фиксация действий, а также принимаемых решений участников, время отклика, качество координации в команде.

– Анализ и обсуждение результатов (завершающий этап). Разбор ситуации: отмечаются удачные решения, анализируются ошибки, обсуждаются альтернативные варианты действий. Участники получают обратную связь, что способствует усвоению материала не на формальном, а на практическом уровне.

Кроме того, использование деловых игр в профессиональной подготовке пожарных имеет ряд существенных положительных сторон:

- повышается мотивация к обучению, т.к. участники вовлечены в активный процесс;
- формируются устойчивые навыки командной работы, оперативного реагирования;
- развивается профессиональная рефлексия (осознанное отношение к своим действиям);

– моделируются реальные условия и стрессы, что повышает готовность к будущей профессиональной деятельности;

– возникает возможность практического прокручивания ошибочных решений и их последствий без риска для жизни и здоровья, что невозможно обеспечить ни на лекции, ни при самостоятельной подготовке.

Однако, несмотря на значительные достоинства, использование деловых игр сопряжено с определенными трудностями:

– необходимость квалифицированного преподавателя (руководителя занятия), умеющего разрабатывать методически выверенные сценарии и управлять групповой динамикой;

– требования к техническому оснащению (имитационные средства и комплексы, тренажеры и др.);

– недостаточная интеграция игровых методов в образовательные программы и слабое методическое обеспечение.

Необходимо отметить, что для повышения эффективности деловых игр в профессиональной подготовке пожарных целесообразно использовать современные цифровые технологии (виртуальные тренажеры, компьютерные симуляторы, мультимедийные обучающие комплексы с динамической сменой вводных данных). Благодаря развитию интерактивных обучающих платформ, появляется возможность разрабатывать индивидуальные траектории обучения, что особо важно для подготовки специалистов (командиров отделений, начальников караулов).

В результате проектирования предложена модель, включающая пять взаимосвязанных этапов (рисунок 1).

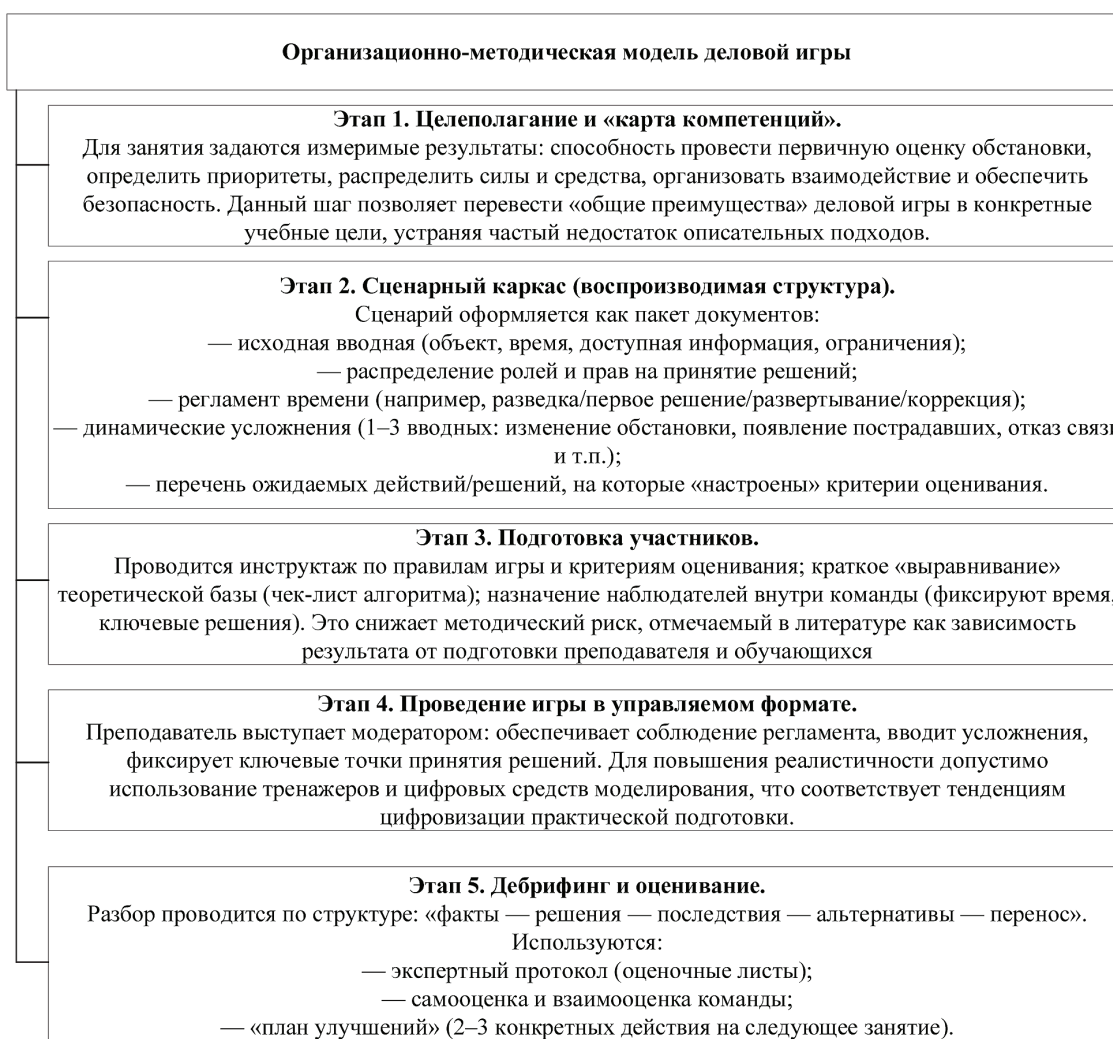


Рисунок 1 – Организационно-методическая модель деловой игры

В рамках исследования выделены проблемы и конкретизированы меры их преодоления:

– Проблема 1. Трудности разработки сценариев и управляемости игры. Решение: необходим единый сценарный каркас с обязательными компонентами (вводные, роли, регламент, усложнения, ожидаемые решения). Это обеспечивает воспроизводимость игры и сопоставимость результатов между группами.

– Проблема 2. Отсутствие единых критериев оценивания эффективности деловой игры в подготовке пожарных. Решение: использование комплекта оценочных материалов (экспертные шкалы по трем блокам и анкета рефлексии) позволит фиксировать результат не только «впечатлениями», но и показателями (баллы/доли выполнения индикаторов).

– Проблема 3. Дефицит педагогически организованной рефлексии (игра проводится, но не превращается в обучение). Решение: внедрение стандартизированного дебрифинга «факты – решения – альтернативы – перенос» и обязательный «план улучшений» для следующего занятия.

– Проблема 4. Требовательность к квалификации преподавателя. Решение: регламентированная роль преподавателя и подготовка шаблонов документов (пакет сценария, протокол наблюдения, лист оценивания) будут способствовать уменьшению зависимости качества занятия от индивидуального опыта ведущего.

Апробация модели проводилась на базе Уральского института ГПС МЧС России в формате двух последовательных игровых занятий по дисциплине «Управление в ЧС» в пределах одного модуля: первое – вводное (освоение ролей и регламента), второе – усложненное (с динамическими вводными и повышенными требованиями к координации). Оценка осуществлялась экспертами по единым шкалам, а также по анкетам курсантов после дебрифинга.

Основными результатами стало:

– во втором занятии у большинства команд фиксировалось повышение согласованности действий (меньше конфликтующих распоряжений, выше четкость распределения функций, более устойчивое соблюдение регламента);

– решения становились более аргументированными: курсанты чаще опирались на вводные данные и проговаривали риск-ориентированные основания выбора тактики;

– дебрифинг во втором занятии характеризовался более высоким качеством рефлексии: увеличилась доля конкретных причинно-следственных объяснений ошибок и появлялись практические предложения по коррекции действий.

Полученные данные уточняют, за счет каких организационных механизмов достигается эффект: через структурирование сценария, управляемое усложнение и обязательный дебрифинг с критериями оценивания. Практическая значимость заключается в возможности прямого внедрения разработанного пакета материалов в учебные занятия по тактической подготовке: сценарный шаблон, регламент проведения, оценочные листы и структура дебрифинга позволяют тиражировать методику в разных группах и у разных преподавателей.

Заключение

Деловая игра в профессиональной подготовке будущих пожарных целесообразна как метод, обеспечивающий переход от усвоения знаний к выполнению целостных профессиональных действий в условиях неопределенности и ограниченного времени. Проведенное исследование показало, что ключевым условием результативности является не сам факт «игрового занятия», а организационно-методическая управляемость: воспроизводимый сценарный каркас, динамические усложнения, ясное распределение ролей, а также обязательный дебрифинг с формализованными критериями оценивания.

Разработанная и апробированная модель деловой игры позволяет повышать качество управленческих решений, согласованность командных действий и уровень рефлексивного анализа у курсантов. Перспективы дальнейшей работы связаны с расширением базы апробации (разные курсы и профили подготовки), уточнением диагностических показателей и интеграцией цифровых симуляторов для вариативного моделирования вводных и регистрации действий участников.

Список литературы

1. Лоретц О.Г. Использование активных и интерактивных методов обучения в учебном процессе // *Аграрное образование и наука*. – 2013. – № 2. – С. 5.
2. Кочкаргов Р.Х., Шмидт Ю.С. Использование активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе // *Наука и инновационные образовательные технологии: материалы VI Всероссийской (национальной) научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов Ставропольского института кооперации (филиала) БУКЭП, Ставрополь, 17 марта 2020 года*. – Ставрополь: Фабула, 2020. – С. 112–114.
3. Карпузииков А.А., Опарин Д.Е., Могилевская Т.Е. Компетентностный подход в системе профессиональной подготовки курсантов вузов МЧС России // *Современная наука: актуальные проблемы теории и практики*. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – № 6-2. – С. 82–85. – DOI 10.37882/2223-2982.2025.06-2.19.
4. Таратанов Н.А., Мочалова Т.А., Сторонкина О.Е. Опыт использования деловой игры для формирования профессиональных компетенций на занятиях по дисциплине «Расследование пожаров» // *Пожарная и аварийная безопасность: сборник материалов XII Международной научно-практической конференции, посвященной году гражданской обороны, Иваново, 29–30 ноября 2017 года*. – Иваново: Ивановская пожарно-спасательная академия Государственной противопожарной службы Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, 2017. – С. 737–739.
5. Карпузииков А.А., Мураев Н.П. Мотивация и стрессоустойчивость как основные факторы подготовки курсантов вузов МЧС России к профессиональной деятельности // *Актуальные проблемы физической и специальной подготовки силовых структур*. – 2025. – № 3. – С. 48–53.
6. Максимов А.В. Методы поддержки принятия решений в оперативном управлении при чрезвычайных ситуациях: обзор исследований // *Национальная безопасность и стратегическое планирование*. – 2023. – № 2 (42). – С. 91–102. – DOI 10.37468/2307-1400-2023-2-91-102.
7. Апишова А.А., Маматов А., Исмаилов А.Э. Особенности проведения занятий с применением игровых методов // *Известия вузов Кыргызстана*. – 2018. – № 12. – С. 122–124.
8. Бургат В.В. Деловая игра как метод активного обучения // *Сибирский торгово-экономический журнал*. – 2014. – № 1 (19). – С. 48–51.
9. Рожкова Н.Ю. Деловая игра как метод активного обучения // *Матрица научного познания*. – 2018. – № 12. – С. 101–103.
10. Шнайдер Н.В., Шнайдер А.В., Романова И.Н. Сюжетно-ролевая игра как средство активизации познавательной деятельности курсантов в Уральском институте ГПС МЧС России // *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. – 2015. – № 5-2. – С. 145–149.
11. Мокроусова О.А. Роль деловой игры в профессиональной подготовке инженеров пожарной безопасности // *Гуманизация образования*. – 2010. – № 1. – С. 19–23.
12. Булгаков В.В. Деловая игра как метод подготовки курсантов МЧС // *Вестник Мининского университета*. – 2020. – Т. 8, № 3 (32). – С. 1. – DOI 10.26795/2307-1281-2020-8-3-1.
13. Белорожнев О.Н. Деловая игра как метод подготовки курсантов вузов МЧС России к активному взаимодействию в чрезвычайных ситуациях // *Педагогическое образование в России*. – 2016. – № 2. – С. 98–102. – DOI 10.26170/po16-02-13.
14. Булгаков В.В., Лазарев А.А., Коноваленко Е.П., Мочалова Т.А. Игровой метод практической подготовки офицеров государственной противопожарной службы // *Образование и наука*. – 2019. – Т. 21, № 4. – С. 183–207. – DOI 10.17853/1994-5639-2019-4-183-207.

References

1. Loretc O.G. Ispol'zovanie aktivnyh i interaktivnyh metodov obucheniya v uchebnoy processe // *Agrarnoye obrazovanie i nauka*. – 2013. – № 2. – S. 5.
2. Kochkarov R.H., Shmidt Yu.S. Ispol'zovanie aktivnyh i interaktivnyh metodov obucheniya v obrazovatel'nom processe // *Nauka i innovacionnyye obrazovatel'nyye tekhnologii: materialy VI Vserossiyskoj (nacional'noj) nauchno-metodicheskoy konferencii professorsko-prepodavatel'skogo sostava i aspirantov Stavropol'skogo instituta kooperacii (filiala) BUKER, Stavropol', 17 marta 2020 goda*. – Stavropol': Fabula, 2020. – S. 112–114.

3. *Karapuzikov A.A., Oparin D.E., Mogilevskaya T.E.* Kompetentnostnyj podhod v sisteme professional'noj podgotovki kursantov vuzov MCHS Rossii // *Sovremennaya nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki*. Seriya: Gumanitarnye nauki. – 2025. – № 6-2. – S. 82–85. – DOI 10.37882/2223-2982.2025.06-2.19.
4. *Taratanov N.A., Mochalova T.A., Storonkina O.E.* Opyt ispol'zovaniya delovoj igry dlya formirovaniya professional'nyh kompetencij na zanyatiyah po discipline «Rassledovanie pozharov» // *Pozharnaya i avarijnaya bezopasnost': sbornik materialov XII Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii, posvyashchennoj godu grazhdanskoj oborony, Ivanovo, 29–30 noyabrya 2017 goda*. – Ivanovo: Ivanovskaya pozhar-no-spasatel'naya akademiya Gosudarstvennoj protivopozharnoj sluzhby Ministerstva Rossijskoj Federacii po delam grazhdanskoj oborony, chrezvychajnym situacijam i likvidacii posledstvij stihijnyh bedstvij, 2017. – S. 737–739.
5. *Karapuzikov A.A., Muraev N.P.* Motivaciya i stressoustojchivost' kak osnovnye faktory podgotovki kursantov vuzov MCHS Rossii k professional'noj deyatel'nosti // *Aktual'nye problemy fizicheskoy i special'noj podgotovki silovyh struktur*. – 2025. – № 3. – S. 48–53.
6. *Maksimov A.V.* Metody podderzhki prinyatiya reshenij v operativnom upravlenii pri chrezvychajnyh situacijah: obzor issledovanij // *Nacional'naya bezopasnost' i strategicheskoe planirovanie*. – 2023. – № 2 (42). – S. 91–102. – DOI 10.37468/2307-1400-2023-2-91-102.
7. *Apishova A.A., Mamatov A., Ismailov A.E.* Osobennosti provedeniya zanyatij s primeneniem igrovyyh metodov // *Izvestiya vuzov Kyrgyzstana*. – 2018. – № 12. – S. 122–124.
8. *Burgat V.V.* Delovaya igra kak metod aktivnogo obucheniya // *Sibirskij torgovo-ekonomicheskij zhurnal*. – 2014. – № 1 (19). – S. 48–51.
9. *Rozhkova N.Yu.* Delovaya igra kak metod aktivnogo obucheniya // *Matrica nauchnogo poznaniya*. – 2018. – № 12. – S. 101–103.
10. *Shnajder N.V., Shnajder A.V., Romanova I.N.* Syuzhetno-rolevaya igra kak sredstvo aktivizacii poznavatel'noj deyatel'nosti kursantov v Ural'skom institute GPS MCHS Rossii // *Aktual'nye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk*. – 2015. – № 5-2. – S. 145–149.
11. *Mokrousova O.A.* Rol' delovoj igry v professional'noj podgotovke inzhenerov pozharnoj bezopasnosti // *Gumanizaciya obrazovaniya*. – 2010. – № 1. – S. 19–23.
12. *Bulgakov V.V.* Delovaya igra kak metod podgotovki kursantov MCHS // *Vestnik Mininskogo universiteta*. – 2020. – T. 8, № 3 (32). – S. 1. – DOI 10.26795/2307-1281-2020-8-3-1.
13. *Belorozhev O.N.* Delovaya igra kak metod podgotovki kursantov vuzov MCHS Rossii k aktivnomu vzaimodejstviyu v chrezvychajnyh situacijah // *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. – 2016. – № 2. – S. 98–102. – DOI 10.26170/po16-02-13.
14. *Bulgakov V.V., Lazarev A.A., Konovalenko E.P., Mochalova T.A.* Igrovoj metod prakticheskoy podgotovki oficerov gosudarstvennoj protivopozharnoj sluzhby // *Obrazovanie i nauka*. – 2019. – T. 21, № 4. – S. 183–207. – DOI 10.17853/1994-5639-2019-4-183-207.

Статья поступила в редакцию: 09.12.2025

Received: 09.12.2025

Статья принята к публикации: 02.02.2026

Accepted: 02.02.2026